Social, Multiplayer e Comunidades

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 13 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos entender porque precisamos criar nossos jogos com a intenção de jogadores jogarem com outros jogadores, depois vamos Entender como funcionam os jogos multijogador, seus formatos e o que considerar ao criá-los e finalmente falar sobre as comunidades atualmente e como elas nos ajudam a construir um grande jogo multijogador.

Jogar jogos digitais tornou-se uma experiência social há muito tempo. Centenas de milhares de jogadores interagem massivamente em jogos online multijogador (os famosos MMORPG, sigla para Massive Multiplayer Online Role-playing Game). E desde o princípio o game design de jogos é projetado propositadamente para encorajar as interações entre os jogadores. Tennis for Two, o primeiro jogo digital desenvolvido da história, só era jogado socialmente, com duas pessoas controlando a bolinha sendo repetida em cada lado.

E não é só jogar, na maioria dos casos, não gostamos de comer sozinhos, dormir sozinhos, trabalhar sozinhos ou brincar sozinhos. Jogar não seria diferente, e nós como game designers precisamos criar os nossos títulos para serem jogados com outros jogadores ou contra outros jogadores. E as tendências são claras - a cada ano, mais plataformas têm algum tipo de componente social, multiplayer ou relacionado a comunidades. A explosão dos jogos mobile de forma assíncrona foi uma prova disso - “Ah mas o que é isso? Assíncrono?”; simples, jogos que conectam os jogadores por meio

competição, mas não exigem que eles joguem simultaneamente. Isso significa que chegará o dia em que não haverá jogos para um jogador? Certamente não. Muitas vezes os humanos querem ficar sozinhos por um tempo - ler livros, fazer exercícios, meditar e fazer palavras cruzadas são prazeres solitários deliciosos, e os videogames têm elementos em comum com todos eles. Então é tudo uma questão de equilíbrio.

Jogar com outras pessoas é natural e uma das melhores formas de jogar. Mas por que? Vimos nas aulas até aqui que os nossos jogadores jogam por prazer, por desafio, pelas recompensas, por fluxo, para escapar do dia-a-dia e muito mais. Embora alguns deles sejam aprimorados pela presença de outros jogadores, nenhum deles exige essa presença de jogo social. O que é que buscamos especificamente quando jogamos com outras pessoas? Existem diversas variações de mecânicas de gameplay para gerar essas interações sociais, vamos à elas:

Competição. quando pensamos em jogos multijogador, a competição geralmente é a primeira coisa que vem à mente - e por um bom motivo. Ela simultaneamente preenche vários tipos de necessidades e desejos para os jogadores. Jogos equilibrados e nivelados, oponentes dignos, dá aos jogadores um problema interessante de resolver: vencer o adversário, atende à necessidade de jogadores que querem mostrar seu nível de habilidade para outras pessoas do círculo social e permite jogar jogos envolvendo estratégia, escolhas que desafiam a inteligência dos competidores. Uma prova de como os jogos sociais competitivos funcionaram são os eSports, campeonatos mundiais com milhares de espectadores assistindo 2 equipes competindo entre si.

O oposto da competição, esta é a “outra forma” de jogar jogos juntos. Jogos colaborativos são divertidos porque permitem gerar estratégias que são impossíveis com apenas uma pessoa. Além disso, solucionar problemas em grupo e fazer parte de uma equipe de sucesso geram prazer para os jogadores. E ainda há os jogos colaborativos que seguem os moldes dos

esportes coletivos, que permitem todos os prazeres da colaboração e os prazeres da competição ao mesmo tempo, fazendo com que o jogo seja contra outro time controlado pelo computador.

A parte social dos jogos pode gerar encontros, afinal, gostamos de ficar com nossos amigos. Como comida, jogar dá motivos convenientes para jogadores estarem juntos e dão algo para compartilhar com os amigos. Muitas são as amizades mantidas por uma partida semanal de xadrez, de golfe, de tênis, ou, mais recentemente, de League of Legends, de Call of Duty, encontros no Animal Crossing, ou partidas de Among Us.

Os jogos permitem aos jogadores explorarem as mentes e as almas de nossos amigos de maneiras diferentes. Em uma conversa, ouvimos as opiniões de um amigo sobre gostos e desgostos e suas histórias sobre a maneira como eles e outras pessoas se comportaram. Mas essas coisas são todas filtradas pela concepção do amigo sobre o que eles pensam que queremos ouvir. Quando jogamos com eles, entretanto, temos um vislumbre de algo mais parecido com a verdade nua e crua. Podemos vê-los resolvendo problemas. Podemos vê-los tomando decisões difíceis sob pressão. Podemos vê-los tomar decisões sobre quando dar uma folga a alguém e quando esfaqueá-los pelas costas. O próprio Among Us fornece esse vislumbre "Cuidado, há um impostor entre nós". Assim, os jogadores podem conhecer os amigos que "mentem melhor". Aprendemos em quem podemos confiar e quem não podemos. Como Platão supostamente disse: "Você pode aprender mais sobre um homem em uma hora de jogo do que em um ano de conversa."

Jogos de um jogador permitem os jogadores testarem os limites de suas habilidades, descobrindo o que eles gostam e aprendendo o que eles precisam melhorar. Mas quando o jogador está com outras pessoas, ele pode explorar como ele se comporta em situações sociais complexas. Tem pessoas que a tendência é de deixar os amigos vencerem quando têm um dia ruim, outros de esmagá-los sem dó nem piedade. Com quem o jogador

prefere fazer uma equipe e por quê? Como o jogador se sente quando é derrotado publicamente e como ele lida com isso? Tornar um jogo social faz com que os jogadores se conheçam e como se relacionam com as outras pessoas.

Antes de sair pensando “preciso tornar meu jogo social adicionando possibilidades de jogar com outras pessoas”, temos que pensar no que impacta na produção do projeto. Essa decisão deve ser tomada com cuidado e sabedoria, porque pode ser muito trabalhoso e difícil de controlar tornar um jogo social depois de começar a desenvolvê-lo. Na indústria, tradicionalmente presume-se que um jogo multijogador exigirá de três a quatro vezes mais esforço e investimento para ser criado em comparação com um jogo semelhante para um jogador. Adicionar a camada social torna o projeto mais difíceis de programar, e do ponto de vista de game design, balancear. Lembrem-se: se o motivo para tornar o jogo de vocês social for “porque o modo multijogador é legal”, você provavelmente deve pensar um pouco mais.

Quando um jogo tem vários jogadores, surgem muitos fenômenos que estão ausentes em jogos com um jogador. Pense na diferença entre tomar um castelo abandonado e atacar um castelo já ocupado por um exército.Invadir um castelo vazio é um quebra-cabeça da física. O jogador pode ter que

descobrir o melhor lugar para colocar um guindaste ou a melhor maneira de limpar o entulho que está lá para construir suas instalações. Mas, embora essas tarefas possam ser complexas, um castelo vazio não pensa contra - ele apenas segue as leis da física. É como um jogo para um jogador, já que é a mente de um único jogador está enfrentando um sistema simples e mecânico. Derrubar um castelo com um exército é muito diferente. Duas mentes inteligentes, cada uma tentando superar a outra. As defesas vão antecipar os movimentos e responder à altura. Os ocupantes do castelo podem enviar sinais falsos para atrair o jogador atacante para uma armadilha. Por isso o ato de jogar jogos multijogador torna-se, de certo modo, muito mais atrativo para os jogadores.

E essas disputas evoluíram muito com o tempo. Na indústria hoje existem vários modos de nomear ou classificar jogos multiplayer. Vamos alguns deles:

1. Head-to-head / local - Dois ou mais jogadores competem entre si em tempo real no mesmo sistema de jogo. A maioria dos jogos de esporte, luta e alguns jogos FPS permitem o confronto direto dentro do jogo. Também chamado de Multiplayer local, ou jogo multijogador "de sofá", porque faz com que as pessoas se encontrem socialmente e presencialmente para jogar juntas no mesmo local, no mesmo sistema.

2. Online / Peer-to-peer - Duas ou mais pessoas jogam em máquinas conectadas através da Internet em uma rede de longa distância que pode ser criada por nós, desenvolvedores, ou pelo próprio jogador. P2P depende da velocidade de upload de internet dos jogadores, então essa tecnologia não é muito utilizada em jogos competitivos que dependem de precisão e velocidade no multiplayer

3. Online / Client-Server - Jogos online que possuem sistemas grandes e rápidos o suficiente para lidar com vários jogadores de uma vez só. Muitos jogos atuais com um número massivo de jogadores simultâneos - Battle Royales ou MMORPGs - funcionam assim, os jogadores se conectam à esse servidor para receber os dados e jogar online, além de ter outras características como perfil online, logins e bancos de dados para armazenar informações de cada jogador.

4. Online / Wi-fi, alguns jogos mobile permitem que jogadores diferentes, em um mesmo dispositivo ou em dispositivos diferentes, joguem simultaneamente. Normalmente são jogos que não transmitem grandes quantidades de dados e devido a depender da mesma rede devem se manter próximos durante o jogo.

Além de como os jogadores vão “se conectar” para jogar um jogo online, há os modos de como eles “se enfrentam”. Isso é definido por si que possuem significados diferentes, e uma híbrida, com os dois modos. O PvE significa Player vs Environment, ou seja, é o jogador que está jogando um jogo online contra oponentes controlados pela IA, inteligência artificial, criada pelos desenvolvedores, os inimigos ou os aliados - que podem combater os inimigos com o jogador - são controlados pelo computador. Já PvP significa Player vs Player, ou seja, é onde se encontra a grande maioria dos jogos online, jogadores se enfrentam entre si, sem a interferência de oponentes controlados pelo computador. E, há um certo tempo, existem os jogos híbridos PvPvE, que nada mais é do que uma mistura das duas coisas. O jogador, além de encontrar oponentes controlados pela IA, também encontra outros jogadores. Isso abre portas para novos gameplays e modos interessantes em jogos online, como é o caso do Hunt Showdown. É preciso procurar pistas num local onde um monstro vive e ele é a recompensa, mas quando as pistas são encontrados, todos os jogadores (duplas) da partida recebem para lutar pela mesma recompensa, então é preciso lidar com os monstros e com os outros jogadores que estão atrás do mesmo objetivo. Isso incentiva o uso da estratégia para lidar com duas ameaças bem diferentes.

Se você game designer estiver pensando em um jogo multiplayer, seja local ou online, seja PvE, PvP ou os dois, saiba que saber a resposta para fazer ou não fazer deve partir desde a fase conceito do projeto, como vimos no vídeo anterior. Decidir os modos de jogo terão um impacto grande no processo, então é melhor definir quais as características do multiplayer o quanto antes. E quantos jogadores é o ideal para o seu jogo? Primeiro vocês precisam pensar sobre as interações que os jogadores terão. Por exemplo, a interface do jogo pode ficar muito cheia se houver muitos jogadores jogando na mesma tela ao mesmo tempo. Os personagens irão se encontrar enquanto jogam? Às vezes, o número define completamente a jogabilidade do jogo, ou pode causar problemas de colisão. Como os jogadores vão se mover? Morrer? Renascer? Finalmente, vocês precisam testar o jogo sempre,

sobretudo um jogo multiplayer. Testes podem ajudar a determinar quantos jogadores o servidor aguenta e entre outras limitações.

E o que precisamos considerar quando, ok, decidimos que nosso jogo terá multiplayer? Mecânicas que podem alterar o jogo de ambos os jogadores, quem realiza ela e quem "sente as consequências" dela. Essas comunicações são complexas tanto de projetar o design, quanto de programar. Por exemplo, se um mago está lutando em um jogo multiplayer com outros 3 guerreiros, e ele lança uma magia de cura, além de se curar, ele vai curar os outros 3 jogadores também, alterando a mecânica da vida de todos. Personalização de personagens normalmente é necessário para cada jogador criar o seu, e que ela seja diferente do personagem do amigo dele. Comunicação, seja por texto ou por voz, quem joga com outras pessoas vai precisar se comunicar com elas para pensar novas estratégias. Jogos multiplayer podem oferecer combinações de itens, armas ou locais diferentes para que os próprios jogadores construam. Nos MMOs existem as famosas "builds", em que um jogador prioriza itens / armas e habilidades em um certo estilo do jogo para gerar vantagens ao grupo. Economia, os jogadores ganham pontos, dinheiro ou prêmios que permitem personalizar o personagem ou construir itens, como no item anterior. É preciso equilibrar ganhos e compras, ou até quem sabe permitir compras dentro do jogo com dinheiro real.

No Multiplayer, o Game Designer vai se deparar com algumas questões:

- Projete sistemas multijogador em seu jogo desde o início.
- Ofereça aos seus jogadores uma variedade de modos diferentes e objetivos de jogo diferentes.
- O número certo de jogadores é o número certo para o seu jogo. Não quer dizer que porque um jogo de sucesso tem 100 jogadores simultâneos é preciso seguir o exemplo.

- Permita que os jogadores personalizem seus personagens, seus itens / armas, seu mundo como um todo.

- Novos padrões de jogo surgirão quando os jogadores receberem as ferramentas para criar. Ou seja, se o seu jogo permite criação de níveis por exemplo, ele pode receber conteúdos “de graça”.

- Determine em que nível você deseja que os jogadores interagem negativamente com outros jogadores. PvP, coop e etc.

- E, um level multijogador não deve ser projetado como um level para um jogador. São localizações virtuais bem diferentes, como vimos na aula de Level Design.

Sabe-se que os jogos inspiram paixão nos jogadores, por isso, frequentemente surgem comunidades em torno de certos títulos. Podem ser comunidades de fãs, como em esportes profissionais, comunidades de jogadores, como em World of Warcraft, comunidades de designers / criadores, como em Minecraft, o Little Big Planet e o Roblox, ou comunidades que estão engajadas com o ecossistema dos eSports devido à um título, como em League of Legends ou Counter Strike. Essas comunidades podem ser muito poderosas, estendendo a vida de um jogo por muitos anos e atraindo constantemente novos jogadores. Vamos usar o Roblox de exemplo: O jogo existe desde 2006 e os desenvolvedores do jogo fornecem ferramentas in-game para criar os levels, todo o ambiente de jogo é criado por jogadores. A comunidade usa sua imaginação para criar jogos dentro do jogo. Isso nos leva a uma mini plataforma social, proporcionando a seus usuários a oportunidade de adicionar amigos, conversar, criar grupos, convidar para jogar e entre outros. Resumindo, Roblox permite que os jogadores “imaginem, socializem, conversem, joguem, criem, interajam e se relacionem com outras pessoas de várias maneiras”.

Existem alguns modos de criarmos comunidades de sucesso à partir do nosso jogo. Ok, você define que o projeto vai ter uma camada soci[illegible]i ter multiplayer e quer criar uma comunidade. Mas isso não é tão simples. Uma comunidade não é apenas um grupo de pessoas que se conhecem ou que fazem a mesma coisa, existe um sentimento especial em fazer parte de uma comunidade. É difícil descrever, mas temos um gostinho dessa descrição quando sentimos isso, quando fazemos parte de uma comunidade. Podemos elencar quatro elementos principais das comunidades: 1. Membros: algo distinto que deixa claro que o jogador faz parte deste grupo - assinaturas por exemplo. O nome do jogador tem outra cor ou ele recebe um ícone que mostra de cara que faz parte de uma comunidade. 2. Influência: Fazer parte de uma comunidade dá poder ao jogar sobre algo. Ele pode criar salas, ele pode criar disputas, campeonatos e entre outros. 3. Integração e satisfação social: Fazer parte de uma comunidade integra o jogador à outros jogadores que se satisfazem com os mesmos gostos e estilos. 4. Conexão emocional compartilhada: o jogador, de certo modo, tem uma garantia de compartilhar emoções sobre certos eventos com outras pessoas no grupo que também poderão se emocionar com as mesmas coisas.

Mas por que, game designers deveriam se importar com comunidades no seu jogo? Basicamente, recomendações pessoais de amigos é um dos fatores mais influentes na compra de um jogo. Se o João adorou o jogo que comprou, ele vai recomendar para a Joana e para todos os outros amigos, para comprar o jogo também e, criar uma comunidade. No momento em que um jogador está tão animado com um jogo e fala sobre ele constantemente com todos que conhece, os jogadores que se tornarem parte de uma comunidade vão permanecer por um tempo atrelada à ela, e para não perder a permanência desses jogadores, saibam que conteúdo adicional pós lançamento retém a comunidade. Então é importante levar em consideração que se você quer construir uma grande comunidade, é bom pensar num planejamento para lançar o jogo, e adicionar mais coisas dentro do jogo para manter a comunidade interessada. E claro, isso vai resultar em mais horas de

jogo. Não importa se o jogo não se sobressai em alguma qualidade visual ou sonora, se o sucesso financeiro do seu jogo depende de renovações de assinaturas ou de vendas dentro do jogo, o fato de a comunidade fazer as pessoas quererem jogar por mais tempo se torna muito importante.

Uma dica valiosa relacionada a comunidades é: use o Discord. É uma ótima ferramenta para isso e através dele é possível:

- Obter feedbacks vitais dos jogadores
- Construir uma comunidade ativa
- Receber suporte ao jogo no lançamento

O que faz as pessoas entrarem em uma comunidade?

- Algo grátis (itens, habilidades, cosméticos no geral)
- Algo exclusivo (acesso à uma skin da comunidade)
- As pessoas querem se sentir parte de algo

Como fazer com que elas entrem?

- Acesso gratuito à testes futuros (Alpha, Beta)
- Postar conteúdo exclusivo para a comunidade
- Criar um meta-jogo para a comunidade

Atualmente, na nossa era moderna, a identidade online de uma pessoa se torna algo importante e intensamente pessoal, sobretudo para jogadores. E é importante lembrar que a maioria dos jogadores que criam essas identidades

vão manter elas por toda a vida. E hoje é um momento bom para a criação de jogos online com suporte à comunidades, pois os novos de comunidades que inventamos podem se tornar elementos permanentes da cultura humana nos próximos séculos. Assim como as pessoas hoje em dia têm lealdade vitalícia a um determinado time de futebol, por exemplo, talvez a Guilda de um jogo de RPG online pode reter os jogadores pelo resto de suas vidas jogando de forma fixa e leal.

Atividade extra

Artigo da sessão de desenvolvedor do Roblox

Designing for Multiplayer:

Link: https://developer.roblox.com/en-us/articles/designing-for-multiplayer

Palestra da GDC:

Game Design Patterns para a construção de relações de amizade
Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=voz6S7ryWC0

Referência Bibliográfica

ELIAS, George K., Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge MS, 2013

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW , CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

SYLVESTER, Tynan. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly, US 2013

Ir para exercício